

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMUKUL BOLA *SOFTBALL*
BERBASIS *MOBILE LEARNING PLATFORM ANDROID* UNTUK
MATAKULIAH DASAR GERAK *SOFTBALL & BASEBALL* DAN
PERMAINAN *SOFTBALL* UNTUK MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Alfian Nurhidayat
NIM 11601244082

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Memukul Bola *Softball* berbasis *Mobile Learning Platform Android* untuk Matakuliah Dasar Gerak *Softball & Baseball* dan Permainan *Softball* untuk Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta” yang disusun oleh Alfian Nurhidayat, NIM 11601244082 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 11 Agustus 2015
Pembimbing,

Hedi Ardiyanto H, S.Pd., M.Or.
NIP: 19770218200801 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan dari orang lain kecuali sebagai acuan ataupun kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2015
Yang menyatakan,

Alfian Nurhidayat
NIM. 111601244082

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Memukul Bola *Softball* berbasis *Mobile Learning Platform Android* untuk Matakuliah Dasar Gerak *Softball & Baseball* dan Permainan *Softball* untuk Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta” yang disusun oleh Alfian Nurhidayat, NIM. 11601244082 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 25 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hedi Ardiyanto H, M. Or	Ketua Penguji I
Hari Yulianto, M.Kes	Sekretaris Penguji
Agus Sumhendartin S, M.Pd	Penguji I (Utama)
Agus Susworo DM, M.Pd	Penguji II (Pendamping)

Yogyakarta,.....September 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,

Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

“Sukses adalah bukan berapa banyak orang yang kau kenal, sukses adalah seberapa bermanfaat dirimu untuk keluarga, masyarakat, bangsa dan negara” (Alfian Nurhidayat)

“Pengalaman mengajarkan kepada kita akan arti penting sebuah pembelajaran, mengajarkan kita akan keberanian, membelajarkan kita akan tanggung jawab, mengingatkan kita akan kehati-hatian” (Alfian Nurhidayat)

“Terkadang, pemuda membutuhkan kondisi “kepepet” untuk mengeluarkan potensi luar biasa dalam dirinya” (Alfian Nurhidayat)

“Dan mulai saat ini saya percaya keberhasilan hanyalah milik mereka yang mau bekerja keras. Kebodohan serta ketidaksempurnaan fisik bukanlah suatu penghalang untuk mencapai kesuksesan, melainkan kerja keras, usaha, serta doa yang dilakukan-lah yang akan menentukan bagaimana dan akan menjadi apa kita nanti. Percayalah bahwa di dalam kesulitan pasti ada kemudahan” (Alfian Nurhidayat)

“Ketahuilah, bahwa sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu” (QS. Al Hadid: 20)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah, penulis persembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang sangat berarti bagi penulis:

1. Kedua orang tua peneliti Ibunda Sumarsih dan Ayahanda Dahono, yang selama ini senantiasa tak henti-hentinya memberikan doa tanpa henti, kasih sayang dan semangat kepada peneliti.
2. Kakak tercinta dan adik tercinta, Purnomo Hadi Prasetyo dan Endah Triutami yang selalu menjadi teladan bagi penulis.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMUKUL BOLA *SOFTBALL*
BERBASIS *MOBILE LEARNING PLATFORM ANDROID* UNTUK
MATAKULIAH DASAR GERAK *SOFTBALL & BASEBALL* DAN
PERMAINAN *SOFTBALL* UNTUK MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Oleh:
Alfian Nurhidayat
11601244082

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pengembangan media pembelajaran untuk mahasiswa FIK UNY matakuliah dasar gerak *softball & baseball* dan permainan *softball* pada materi memukul bola *softball*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *mobile learning platform android* untuk mahasiswa FIK UNY materi memukul bola *softball* dalam bentuk *Application Package File* (Apk).

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan, pengembangan yang dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: analisis kebutuhan, mengembangkan produk awal, dan evaluasi produk. Setelah melalui tahap produksi dihasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, produk diujicobakan kepada peserta didik melalui beberapa tahap, uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba ini adalah mahasiswa FIK UNY yang akan atau sedang menempuh matakuliah dasar gerak *softball & baseball* dan permainan *softball* sebanyak 53 mahasiswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket (kuesioner). Data berupa hasil penelitian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk. Data kualitatif dianalisis dengan statistik deskriptif.

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis *mobile learning platform android* yang telah diujicobakan. Hasil validasi ahli materi adalah “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,47 dan ahli media menilai “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,285. Penilaian peserta didik pada uji coba utama media pembelajaran adalah “Baik” dengan rerata skor penilaian 3,935. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *media pembelajaran, memukul bola softball, mahasiswa FIK UNY*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta iman sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Memukul Bola *Softball* berbasis *Mobile Learning Platform Android* untuk Mahasiswa Matakuliah Dasar Gerak *Softball & Baseball* dan Permainan *Softball* Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.” dengan lancar.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir skripsi ini dapat terselesainya tidak lepas dari partisipasi semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan moral maupun material. Oleh karena itu, peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, MA., Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, yang telah membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir skripsi.
4. Bapak Hedi Ardiyanto H, S.Pd., M.Or. Selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi dan penasehat akademik yang dengan sabar telah memberikan banyak arahan, saran, dan kritik, serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
5. Bapak Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd., M.Pd selaku ahli materi yang telah memberikan banyak masukan demi kebaikan dan kualitas produk media pembelajaran berbasis *mobile learning platform android*.

6. Bapak Drs. Agus Sumhendartin S., M.Pd, selaku ahli media yang telah memberikan banyak masukan demi kebaikan dan kualitas produk media pembelajaran berbasis *mobile learning platform android*.
7. Kepada seluruh dosen dan karyawan di FIK UNY yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
8. Teman-teman mahasiswa PJKR D 2011, terima kasih atas kebersamaan yang telah kita lalui ini. Peneliti telah mendapat banyak hal dari kawan-kawan.
9. Al Fatah Fathoni, Arifin Ika Nugraha, Ayub Tatya Admaja, dan Mahfud Hidayanto yang membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran.
10. Teman-teman seruangan di Wisma Olahraga FIK UNY, Eko Prasetyo, Arry Sandy, Masnur Ali, Muhammad Yani, Budi H, Richy N, Ganang CP, Danang I.
11. Teman-teman seperjuangan di BEM REMA UNY 2015 khususnya di Kementrian Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga amal baik dari yang telah peneliti sebutkan mendapat imbalan yang jauh lebih baik dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Penulis membuka pintu saran dan kritik yang membangun, serta memohon maaf atas segala kekurangannya. Peneliti berharap semoga tulisan yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta,Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
G. Definisi Istilah dalam Penelitian.....	12
H. Asumsi dan Keterbatasan.....	12
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	14
1.. Hakikat Pembelajaran.....	14
2.. Kajian tentang Media.....	16
a. Definisi Media.....	16
b. Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran.....	17
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
d. <i>Mobile Learning Platform Android</i>	20
3.. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.....	22
4.. Sistem Operasi <i>Android</i>	24
5.. <i>Adobe Flash CS 5</i>	25
6.. Hakikat <i>Softball</i>	28
a. Teknik-teknik dalam Permainan <i>Softball</i>	28
b. Mahasiswa dan Karakteristik Mahasiswa.....	40

B. Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian	46
B. Prosedur Pengembangan	46
C. Definisi Operasional.....	49
D. Uji Coba Produk.....	50
1. Desain Uji Coba	50
2. Subjek Uji Coba	51
3. Jenis Data.....	51
E. Instrumen Pengumpulan Data	51
1. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	52
2. Instrumen Validasi Ahli Media	53
3. Instrumen untuk Peserta Didik	54
F. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Kebutuhan	56
B. Deskripsi Produk Awal	58
C. Data Uji Coba.....	62
1. Data Validasi Ahli Materi	62
2. Data Validasi Ahli Media.....	68
3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu	74
4. Data Uji Coba Kelompok Kecil	76
5. Data Uji Coba Kelompok Besar	78
D. Analisis Data	80
1. Analisis Data hasil Validasi Ahli Materi	80
2. Analisis Data hasil Validasi Ahli Media	86
3. Analisis Data Satu Lawan Satu	92
4. Analisis Data hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	97
5. Analisis Data hasil Uji Coba Kelompok Besar	100
E. Pembahasan	107
Kajian Produk Akhir	107
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	113
B. Implikasi	113
C. Keterbatasan Penelitian	114
D. Saran-saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Rangkuman Perbedaan TCL dan SCL.....	3
Tabel 2. Kisi-Kisi untuk Ahli Materi.....	52
Tabel 3. Kisi-Kisi untuk Ahli Media.....	53
Tabel 4. Kisi-Kisi untuk Peserta Didik.....	54
Tabel 5. Kriteria Penilaian.....	55
Tabel 6. Skor Aspek Kualitas Strategi Pembelajaran dari Ahli Materi (Tahap I).....	63
Tabel 7. Skor Aspek Isi/Materi Pembelajaran dari Ahli Materi (Tahap I)	64
Tabel 8. Saran Perbaikan dan Revisi dari Ahli Materi.....	64
Tabel 9. Skor Aspek Kualitas Strategi Pembelajaran dari Ahli Materi (Tahap II)	66
Tabel 10. Skor Aspek Isi Materi Pembelajaran dari Ahli Materi (Tahap II)	67
Tabel 11. Skor Aspek Komunikasi dari Ahli Media (Tahap I).....	69
Tabel 12. Skor Aspek Desain Teknis dari Ahli Media (tahap I).....	70
Tabel 13. Saran dan Revisi dari Ahli Media.....	70
Tabel 14. Skor Aspek Komunikasi dari Ahli Media (Tahap II).....	73
Tabel 15 Skor Aspek Desain Teknis dari Ahli Media (Tahap II).....	73
Tabel 16. Saran Dan Revisi dari Ahli Media.....	74
Tabel 17. Skor Aspek Kualitas Strategi Pembelajaran dari Uji Coba Satu Lawan Satu.....	75
Tabel 18. Skor Aspek Isi Materi Pembelajaran dari Uji Coba Satu Lawan Satu.....	76
Tabel 19. Skor Aspek Kualitas Strategi Pembelajaran Dari Uji Coba Kelompok Kecil.....	77
Tabel 20. Skor Aspek Isi Materi Pembelajaran dari Uji Coba	

Kelompok Kecil.....	78
Tabel 21. Skor Aspek Kualitas Strategi Pembelajaran dari Uji Coba Kelompok besar.....	79
Tabel 22. Skor Aspek Isi Materi Pembelajaran dari Uji Coba Kelompok Besar.....	80
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap I)	81
Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi (Tahap I)	82
Tabel 25. Kualitas Produk Media Pembelajaran hasil Validasi Ahli Materi.....	83
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi (Tahap II)	84
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi (Tahap II)	85
Tabel 28. Kualitas Produk Media Pembelajaran hasil Validasi Ahli Materi	85
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Komunikasi oleh Ahli Media (Tahap I)	87
Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain Teknis oleh Ahli Media (Tahap I)	88
Tabel 31. Kualitas Produk Media Pembelajaran hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	88
Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Komunikasi oleh Ahli Media (Tahap II)	90
Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain Teknis oleh Ahli Media (Tahap II)	91
Tabel 34. Kualitas Produk Media Pembelajaran hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	92
Tabel 35. Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	93
Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran Pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	93

Tabel 37. Penilaian Aspek Isi/materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu.	94
Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/materi Pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	95
Tabel 39. Kualitas Produk Media Pembelajaran hasil Uji Coba Satu Lawan Satu.....	95
Tabel 40. Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	97
Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Strategi Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	97
Tabel 42. Penilaian Aspek Isi/ materi pada Uji Coba Kelompok Kecil	98
Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/materi Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	99
Tabel 44. Kualitas Produk Media Pembelajaran hasil Uji Kelompok Kecil.....	100
Tabel 45. Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar.....	101
Tabel 46. Distribusi Frekuensi Penilaian Strategi Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Besar.....	102
Tabel 47. Penilaian Aspek Isi/ materi pada Uji Coba Kelompok Besar	103
Tabel 48. Distribusi Frekuensi Penilaian Strategi Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar.....	105
Tabel 49. Kualitas Produk Media Pembelajaran hasil Uji Kelompok Besar.....	105
Tabel 50. Perbandingan pada Tiap-Tiap Pengembangan Media.....	107

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Ilustrasi Pembelajaran TCL dan SCL.....	3
Gambar 2. Gambaran Pembelajaran.....	15
Gambar 3. Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	18
Gambar 4. Ilustrasi Cara Memegang <i>Bat</i>	33
Gambar 5. Ilustrasi Cara Berdiri.....	34
Gambar 6. Ilustrasi Macam-Macam Posisi Kaki di <i>Box</i>	34
Gambar 7. Ilustrasi Menggeser Kaki ke Arah.....	35
Gambar 8. Ilustrasi Mengayun <i>Bat</i>	35
Gambar 9. Lengan dalam Keadaan Lurus saat Mengayun.....	36
Gambar 10. Ilustrasi Gerak Lanjut dari Memukul.	37
Gambar 11. Posisi Berdiri Pukulan <i>Bunt</i>	38
Gambar 12. Ilustrasi Posisi Kaki Sejajar dengan <i>Home Plate</i>	39
Gambar 13. Ilustrasi Posisi Tangan Menyatu dengan <i>Bat</i>	39
Gambar 14. Kerangka Berpikir.....	45
Gambar 15. Bagan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	49
Gambar 16. <i>Cover</i> Produk Awal.....	59
Gambar 17. Menu Utama Produk Awal.....	59
Gambar 18. Pengantar Materi Memukul <i>Softball</i>	59
Gambar 19. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Produk Awal.	60
Gambar 20. Petunjuk Produk Awal.....	60
Gambar 21. Glosarium Produk Awal.....	60
Gambar 22. Materi Memukul Bola <i>Softball</i> Produk Awal.....	61

Gambar 23. Gambar Profil Pengembang Produk Awal.....	62
Gambar 24. Tampilan Materi Ayunan yang belum Direvisi.....	65
Gambar 25. Tampilan Materi Ayunan yang telah Direvisi.....	65
Gambar 26. Penampilan Model yang belum direvisi.....	68
Gambar 27. Penambahan Model Kidal pada Media Pembelajaran.....	68
Gambar 28. Tampilan Model yang Kebanyakan Menggunakan Tangan Kanan.....	71
Gambar 29. Tampilan Materi setelah Direvisi.....	72
Gambar 30. Diagram Batang Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I.....	81
Gambar 31. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/materi oleh Ahli Materi Tahap I.....	82
Gambar 32. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	83
Gambar 33. Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap II.....	84
Gambar 34. Penilaian Aspek Isi/Materi Oleh Ahli Materi Tahap II.....	85
Gambar 35. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	86
Gambar 36. Diagram Batang Penilaian Aspek Komunikasi oleh Ahli Media Tahap I.....	87
Gambar 37. Diagram Batang Penilaian Aspek Desain Teknis oleh Ahli Media Tahap I.....	88
Gambar 38. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	89
Gambar 39. Diagram Batang Penilaian Aspek Komunikasi oleh Ahli Media Tahap II.....	90
Gambar 40. Diagram Batang Penilaian Aspek Desain Teknis oleh Ahli Media Tahap II.....	91

Gambar 41. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran berbasis <i>Mobile Learning Platform Android</i> Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	92
Gambar 42. Diagram Batang Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran Pada Uji Coba Satu Lawan Satu.	94
Gambar 43. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/materi Pada Uji Coba Satu Lawan Satu.	95
Gambar 44. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran berbasis <i>mobile learning platform android</i> Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu.....	96
Gambar 45. Diagram Batang Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil.	98
Gambar 46. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/materi Pada Uji Coba Kelompok Kecil.	99
Gambar 47. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran berbasis <i>Mobile Learning Platform Android</i> Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	100
Gambar 48. Diagram Batang Penilaian Aspek Strategi Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar.....	103
Gambar 49. Diagram Batang Penilaian Aspek Materi/Isi Pada Uji Coba Kelompok Besar.	105
Gambar 50. Diagram Batang Kualitas Produk Media Pembelajaran berbasis <i>Mobile Learning Platform Android</i> Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	106
Gambar 51. Tampilan Produk Akhir Sebelum masuk ke Menu Utama..	108
Gambar 52. Menu Utama Produk Akhir.....	108
Gambar 53. Materi Media Pembelajaran Memukul Bola <i>Softball</i>	109
Gambar 54. Petunjuk Produk Akhir	110
Gambar 55. Kompetensi Produk Akhir.....	110
Gambar 56. Glossarium Produk Akhir.....	110
Gambar 57. Gambar Profil Produk Akhir.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	119
Lampiran 3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu.....	134
Lampiran 4. Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	136
Lampiran 5. Data Uji Coba Kelompok Besar.....	138
Lampiran 6. Presensi Penelitian.....	141
Lampiran 7. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran.....	145
Lampiran 8. Silabus Matakuliah Dasar Gerak <i>Softball & Baseball</i>	146
Lampiran 9. Dokumentasi Uji Coba Satu lawan satu, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Kelompok Besar.....	156

